

**PROSES PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BENTUK
PADA KELAS VII SMP SWASTA JAYA NEGARA MAKASSAR**

**SUHARTINI ASA'AD
1281040052**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**

ABSTRACT

Suhartini Asa'ad, 2019, "*The Process Of Learning To Drawing Shapes In Class VII Of The Jaya Negara Makassar Private Junior High School*". Essay; Study Program in Fine Arts Education, Faculty of Art and Design, Makassar State University. Guided by H. Abd. Aziz Ahmad and H. Ali Ahmad Muhdy. This research focusing on the process of learning to draw shapes in class VII of the Jaya Negara Makassar Private Junior High School. At Junior High School level, visual art incorporated in arts and culture learning, where the art and culture are not only focused on giving subject matter just about art and culture, but there are art of music, art of dance, art of theater, art of film, and art of literature and extensive knowledge of art that given to students. This cause students does not have a deep knowledge about the visual art, even so students still sued to understand the concept that is the support in understanding the subject matter that he learned. This research is to understanding and describing and to get the data and describing the factors that become obstacles and supporter in process of learning to draw shapes in class VII of Jaya Negara Makassar Private Junior High School.

This research is held in Class VII of Jaya Negara Makassar Private Junior High School using qualitative method. Data collection using library method and field technique. Data analysis technique using non statistic analysis technique that is by using qualitative data or non qualitative.

The research result conclude : 1) The process of learning to drawing shapes in class VII of Jaya Negara Makassar Private Junior High School is consist of: a) Learning Planning that is by making Lesson Plan, by firstly prepare the educational calendar, effective weekend plan, dan allocation of learning time, b) Implementation of learning to draw shapes include: Preliminary activities, core activities, and closing activities, c) Learning evaluation is done by doing assessment of activities that have been done by seeing the results of images

made by students at the end of activity. 2) Factors that become supporter is: the price of tools and affordable material and easy to obtained, there is a textbook for teacher to making them easier to obtain a reference of subject matter. 3) Factors that become obstacles of learning to drawing shapes is: lack of mastery of the principles of drawing shapes in students, and lack of drawing talent then affect students abilities to drawing shapes, there is no textbook for students for study reference.

Keyword : Drawing Shapes, Arts and Culture, The Process Of Learning.

ABSTRAK

Suhartini Asa'ad, 2019, "*Proses Pembelajaran Menggambar Bentuk Pada Kelas VII SMP Swasta Jaya Negara Makassar*". Skripsi; Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Dibimbing oleh H. Abd. Aziz Ahmad dan H. Ali Ahmad Muhdy. Masalah penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran menggambar bentuk di SMP Swasta Jaya Negara Makassar. Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), seni rupa tergabung dalam pembelajaran seni budaya, di mana seni budaya tersebut juga tidak hanya terfokus dalam memberikan materi tentang seni rupa saja, ada seni musik, seni tari, seni teater, seni film, dan seni sastra serta pengetahuan tentang seni secara meluas yang diberikan kepada siswa. Hal ini menyebabkan siswa tidak memiliki pengetahuan secara mendalam tentang seni rupa, meski begitu siswa tetap dituntut untuk memahami konsep yang merupakan pendukung dalam memahami materi yang akan dipelajarinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan serta untuk memperoleh data dan mendeskripsikan faktor-faktor yang menjadi penghambat dan pendukung dalam proses pembelajaran menggambar bentuk pada kelas VII SMP Swasta Jaya Negara Makassar.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VII SMP Swasta Jaya Negara Makassar dengan menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik kepustakaan dan teknik lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data non statistik yaitu dengan menggunakan data yang bersifat kualitatif atau non kualitatif.

Hasil penelitian menyimpulkan : 1) Proses pembelajaran menggambar bentuk pada kelas VII di SMP Swasta Jaya Negara Makassar terdiri atas: a) Perencanaan Pembelajaran dilakukan dengan membuat RPP, dengan terlebih dahulu menyiapkan kalender pendidikan, rencana pekan efektif, dan alokasi waktu pembelajaran, b) Pelaksanaan pembelajaran menggambar bentuk meliputi: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, c) Evaluasi Pembelajaran dilakukan dengan melakukan penilaian terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan yaitu dengan melihat hasil gambar yang dibuat oleh siswa pada akhir kegiatan. 2) Faktor yang menjadi pendukung yaitu: harga alat dan bahan terjangkau dan mudah diperoleh, adanya buku paket untuk guru sehingga memudahkan dalam memperoleh referensi materi. 3)

Faktor yang menjadi penghambat dalam pembelajaran menggambar bentuk yaitu: kurangnya penguasaan prinsip-prinsip menggambar bentuk siswa, dan bakat yang kurang sehingga memengaruhi kemampuan siswa dalam menggambar bentuk, tidak adanya buku paket yang tersedia untuk siswa sebagai referensi belajar.

Kata Kunci : Gambar Bentuk, Seni Budaya, Proses Pembelajaran.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung pada situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, interaksi inilah yang menjadi syarat utama dalam berlangsungnya proses belajar mengajar. Seorang siswa dikatakan belajar apabila dapat mengetahui sesuatu yang dapat dipahami sebelumnya, dapat melakukan atau menggunakan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat digunakannya termasuk sikap tertentu yang mereka miliki. Sebaliknya seorang guru yang telah dikatakan telah mengajar apabila dia telah membantu siswa untuk memperoleh perubahan yang dikehendaki.

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), seni rupa tergabung dalam pembelajaran seni budaya, di mana seni budaya tersebut juga tidak hanya terfokus dalam memberikan materi tentang seni rupa saja, ada seni musik, seni tari, seni teater, seni film, seni sastra (Subiantoro, 1914:21:22) serta pengetahuan tentang seni secara meluas yang diberikan kepada siswa. Hal ini menyebabkan siswa tidak memiliki pengetahuan secara mendalam tentang seni rupa, meski begitu siswa tetap dituntut untuk memahami konsep yang merupakan pendukung dalam memahami materi yang akan dipelajarinya. Karena pelajaran seni rupa juga merupakan

kompleks dalam kebudayaan, bukan semata-mata kesenian dan kekriyaan.

Di dalam seni rupa terdapat pembelajaran menggambar bentuk, di mana guru meletakkan beberapa benda, dan siswa menggambar dengan menirukan semirip mungkin bentuk benda yang ada mereka sesuai dengan bentuk serta prinsip-prinsip menggambar bentuk yang sebelumnya sudah diberikan materinya oleh guru. Seharusnya menggambar bentuk dapat membantu siswa dalam melatih keseimbangan, keserasian antara pikiran, perasaan dan gerakan motorik jika siswa mampu memahami prinsip-prinsip menggambar bentuk dengan baik. Menggambar bentuk merupakan kegiatan menggambar yang meniru langsung benda-benda yang dilihat, baik benda mati maupun hidup, agar tercapainya ketepatan dalam menggambar bentuk pada dasarnya haruslah siswa menerapkan juga kemiripan objek, gelap terang dan bayang-bayang didalam gambar. Karena tiga hal itulah dasar yang mampu ditangkap langsung oleh siswa sehingga siswa mampu untuk melakukan menggambar bentuk yang baik.

Adapun alasan sehingga penelitian ini dilakukan adalah peneliti ingin membahas dan mengungkapkan secara khusus mengenai kemampuan menggambar bentuk siswa kelas VII SMP Swasta Jaya Negara Makassar, karena asumsi bahwa dalam menggambar bentuk, siswa

mengalami kesulitan menerapkan prinsip-prinsip menggambar bentuk seperti menangkap bentuk dasar dan karakteristik objek, perspektif, proporsi, komposisi, gelap terang, dan bayang-bayang. Sehingga penulis termotivasi dan merasa tertarik melakukan penelitian mengenai “proses pembelajaran menggambar bentuk siswa kelas VII SMP Swasta Jaya Negara Makassar”.

B. Rumusan Masalah

Masalah penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran menggambar bentuk di SMP Jaya Negara Makassar, yang secara rinci permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran menggambar bentuk pada siswa Kelas VII oleh guru bidang studi seni budaya di SMP Jaya Negara Makassar ?
2. Apa faktor penghambat dan pendukung dalam proses pembelajaran menggambar bentuk pada kelas VII SMP Swasta Jaya Negara Makassar ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan menjelaskan proses pembelajaran menggambar bentuk pada Kelas VII SMP Swasta Jaya Negara Makassar. Secara rinci tujuan tersebut adalah:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pembelajaran menggambar bentuk pada siswa Kelas VII

oleh guru bidang studi seni budaya di SMP Swasta Jaya Negara Makassar.

2. Untuk memperoleh data dan mendeskripsikan faktor-faktor yang menjadi penghambat dan pendukung dalam proses pembelajaran menggambar bentuk pada siswa kelas VII SMP Swasta Jaya Negara Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang proses pembelajaran menggambar bentuk yang diterapkan pada siswa kelas VII SMP Swasta Jaya Negara Makassar.
2. Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa pada Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

Pada bab ini akan diuraikan beberapa hal yang berkaitan dengan tinjauan pustaka sebagai landasan dalam melaksanakan penelitian. Adapun tinjauan pustaka yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi

antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2007:461). Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

Menurut pendapat Bafadal (2005:11), pembelajaran dapat diartikan sebagai “segala usaha atau proses belajar mengajar dalam rangka terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien”. Sejalan dengan itu, Jogiyanto (2007:12) juga berpendapat bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang mana suatu kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi suatu situasi yang dihadapi dan karakteristik-karakteristik dari perubahan aktivitas tersebut tidak dapat dijelaskan berdasarkan kecenderungan-kecenderungan reaksi asli, kematangan atau perubahan-perubahan sementara.

Pengertian proses pembelajaran antara lain

menurut Rooijackers (1991:114):

“Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar menyangkut kegiatan tenaga pendidik, kegiatan peserta didik, pola dan proses interaksi tenaga pendidik dan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar dalam kerangka keterlaksanaan program pendidikan”

Pendapat yang hampir sama dikemukakan oleh Winkel (1991:200) “proses pembelajaran adalah suatu aktivitas psikis atau mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap”.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran sebenarnya adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih kemampuan intelektual para siswa dan merangsang keingintahuan serta memotivasi kemampuan mereka (Dahar, 1996:106). Tujuan pembelajaran dibagi menjadi tiga kategori yaitu: kognitif (kemampuan intelektual), afektif (perkembangan moral), dan psikomotorik (keterampilan). Hal ini

diperkuat oleh pendapat Blomm yang membagi tiga kategori dalam tujuan pembelajaran yaitu: 1) Kognitif, 2) Afektif, 3) Psikomotorik (Nasution, 1998:25).

Tujuan kognitif berkenaan dengan kemampuan individu mengenal dunia sekitarnya yang meliputi perkembangan intelektual. Tujuan afektif mengenai perkembangan sikap, perasaan, nilai-nilai yang disebut juga perkembangan moral. Sedangkan tujuan psikomotorik adalah menyangkut perkembangan keterampilan yang mengandung unsur-unsur motorik sehingga siswa mengalami perkembangan yang maju dan positif.

3. Komponen-komponen Pembelajaran

Komponen yang mempengaruhi berjalannya suatu proses pembelajaran menurut Zain, dkk (1997:48), dalam kegiatan belajar mengajar terdapat beberapa komponen pembelajaran yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya yaitu: 1) guru, 2) siswa, 3) materi pembelajaran, 4) metode pembelajaran, 5) media pembelajaran, 6) evaluasi pembelajaran. Beberapa komponen

pembelajaran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Guru

Menurut Sardiman (1990:123), bahwa guru adalah “komponen manusiawi dalam proses belajar mengajar yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan”.

Pendapat yang hampir sama juga dikemukakan oleh Zain, dkk. (1997:50), menyatakan bahwa dalam suatu proses belajar, siswa memerlukan seorang guru sebagai suatu sumber bahan dalam menyampaikan materi serta sejumlah ilmu pengetahuan guna berkembangnya pendidikan siswa dan sumber daya manusia.

Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa guru merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, karena guru memegang peranan yang sangat penting antara lain menyiapkan materi, menyampaikan materi, serta bertanggung jawab dan mengatur semua kegiatan belajar

mengajar dalam proses pembelajaran.

b. Siswa

Siswa sebagai individu adalah orang yang tidak bergantung pada orang lain dalam arti bebas menentukan sendiri dan tidak dipaksa dari luar, maka daripada itu dalam dunia pendidikan siswa harus diakui kehadirannya sebagai pribadi yang unik dan individual (Ahmadi dan Uhbiyati, 2001:39).

Setiap siswa memiliki karakteristik individual yang khas dan terus berkembang meliputi perkembangan emosional, moral, intelektual dan sosial. Perkembangan ini berpengaruh terhadap kemampuan siswa sebagai subjek pendidikan (Sunarto dan Hartono, 2002:181).

c. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah sebuah pengetahuan, keterampilan dan juga sebuah sikap yang harusnya dimiliki oleh semua peserta didik di dalam memenuhi standart pembelajaran kompetensi yang telah ditetapkan. Jadi dapat di simpulkan bahwa pengertian materi

pembelajaran itu adalah sarana untuk dapat mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

Nana dan Ibrahim (2003:100) mengatakan “materi pembelajaran merupakan suatu yang disajikan guru untuk diolah dan kemudian dipahami oleh siswa, dalam rangka pencapaian tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan”.

d. Metode Pembelajaran

Definisi tentang metode sangat bermacam-macam namun pada dasarnya memiliki makna yang sama, di antaranya definisi metode menurut Djamarah (1997:72) mengemukakan metode adalah cara yang digunakan pada saat berlangsungnya pengajaran dengan mengatur sebaik-baiknya materi yang disampaikan agar memperoleh pembelajaran yang terencana untuk mencapai tujuan. Pendapat lain mengungkapkan Metode adalah “cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan, makin tepat metodenya diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan

tersebut” (Suryobroto, 1986:3).

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan oleh pendidik dalam berlangsungnya hubungan interaksi antara guru dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Pentingnya penggunaan metode dalam suatu proses pembelajaran, akan mempengaruhi serta hasil pembelajaran. adapun metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menggambar dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Metode Ceramah

Metode ceramah menurut Sanjaya (2008:147) dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa. Pengertian senada juga diungkapkan oleh Hasibuan (2002:13), metode ceramah adalah cara penyampaian bahan pelajaran dengan komunikasi lisan yang ekonomis dan efektif untuk

informasi dan pengertian.

Metode ini baik digunakan apabila disiapkan dengan baik, serta didukung dengan alat dan media.

Metode ceramah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran menggambar bentuk untuk menjelaskan materi sebelum siswa memulai menggambar.

Melalui metode ceramah diharapkan penyampaian materi dari guru kepada siswa dapat diterima dengan mudah. Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan yang ekonomis dan efektif dari guru kepada siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2) Metode Demonstrasi

Menurut Sudjana (1989:83) metode demonstrasi merupakan metode

mengajar yang cukup efektif, sebab membantu para siswa untuk memperoleh jawaban dengan mengamati suatu proses atau peristiwa tertentu, selain itu pada metode ini guru memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu, di mana keaktifan biasanya lebih banyak pada pihak guru. Sejalan dengan pendapat tersebut, Mulyani dan Permana (2001:82) menyatakan bahwa metode demonstrasi merupakan cara penyajian pelajaran dengan mempergunakan dan mempertunjukkan kepada peserta didik suatu proses, situasi tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber lain yang memahami atau ahli dalam topik bahasan

yang harus didemonstrasikan.

Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan metode demonstrasi ialah metode mengajar dengan menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana berjalannya suatu proses pembentukan terjadinya sesuatu yang sedang dipelajari siswa. Pada metode demonstrasi, pelatih dituntut untuk memiliki kemampuan yang lebih karena di sini pelatih akan menjadi contoh yang akan ditiru oleh siswa.

3) Metode Diskusi

Diskusi adalah percakapan ilmiah yang responsif berisikan pertukaran pendapat yang dijalin dengan pertanyaan problematik (Sagala, 2005:208). Sedangkan menurut pendapat Suryosubroto (1986:179), yang mengemukakan

bahwa metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pengajaran dengan guru memberikan kesempatan kepada siswa atau kelompok-kelompok untuk mengadakan perbincangan ilmiah untuk mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan dalam memecahkan suatu masalah.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa metode diskusi adalah percakapan ilmiah yang berisikan pertukaran pendapat mengenai bahan pengajaran yang diberikan guru kepada siswa untuk mengumpulkan pendapat serta membuat kesimpulan guna memecahkan suatu masalah. Metode diskusi ini dimaksudkan untuk menampung sejumlah pendapat kemudian memecahkan masalah yang sedang dihadapi dengan beberapa

pendapat dari anggota kelompok diskusi.

4) Metode Latihan

Menurut Sagala (2005:217), metode latihan atau drill adalah metode pembelajaran dengan cara mengulang-ulang, metode ini pada umumnya digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan dan keterampilan dari apa yang telah dipelajari. Jadi metode latihan atau drill merupakan penanaman kebiasaan-kebiasaan tertentu guna memperoleh keterampilan, ketangkasan, kesempatan serta ketepatan.

Pada metode ini siswa harus ikut serta dalam proses pembelajaran, karena proses keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan metode latihan akan mendapatkan hasil yang tidak terduga, sebab setiap latihan demi latihan yang dilakukan oleh siswa

akan semakin berkembang dari waktu ke waktu (Zain, dkk, 1997).

Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode latihan (drill) wajib diikuti oleh siswa dalam pembelajaran menggambar karena untuk memperoleh suatu ketangkasan dan keterampilan dari apa yang telah dipelajari pada metode sebelumnya seperti metode ceramah dan metode diskusi. Pada proses pembelajaran menggambar dengan menggunakan metode latihan ini, keterampilan siswa dalam menggunakan alat dan teknik menggambar akan semakin berkembang dari waktu ke waktu.

e. Media Pembelajaran

Suatu proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan maksimal apabila tidak didukung oleh media sebagai sarana untuk memudahkan seorang guru untuk berinteraksi dengan siswa dalam

kegiatan belajar mengajar. Media merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik (Damin, 1995:7).

Adapun media yang digunakan dalam pembelajaran menggambar bentuk antara lain:

1) Bahan

- a) Bidang gambar, yaitu kertas gambar, kertas karton atau papan tulis.
- b) Pewarna, yaitu pensil gambar jenis lunak, pensil warna, pensil konte, tinta gambar, krayon, pastel, kapur, cat air, dan cat poster.

2) Alat

- a) Kuas cat air.
- b) Pena gambar (rapidograph).
- c) Pallet.
- d) Tempat air.

f. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi menurut pendapat Suryobroto (1986:12) mengatakan:

“Evaluasi merupakan barometer untuk mengukur tercapainya proses interaksi, dengan mengadakan evaluasi dapat mengontrol hasil belajar siswa dan mengontrol ketepatan suatu metode yang digunakan oleh guru sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat dioptimalkan.”

Pendapat yang hampir sama juga dikemukakan oleh Sudjana (1989:148), bahwa evaluasi bertujuan untuk melihat atau mengukur belajar para siswa dalam hal penguasaan materi yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan dari kedua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa maksud dan tujuan evaluasi pembelajaran adalah suatu kegiatan penilaian untuk mengukur dan mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran serta mengontrol ketepatan suatu metode yang digunakan oleh guru terhadap siswa. Maka daripada itu, diharapkan evaluasi sangat

berpengaruh pada kemajuan kemampuan siswa untuk lebih baik.

4. Menggambar Bentuk

a. Pengertian Menggambar Bentuk

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa menggambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang disebut dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas (Moeliono, 1998: 250). Bentuk adalah lengkungan, lentur, bangun, gambar, rupa, wujud sistem, susun (Moeliono, 1998: 103).

Menurut Nusantara, (2004: 21) menggambar adalah perwujudannya lebih menekankan unsur garis, bentuk, dan aspek kegunaan, tanpa adanya ekspresi seperti gambar arsitektur, dekorasi, desain, ilustrasi dan model. Menggambar adalah hasil karya seni rupa yang tergolong ke dalam jenis seni rupa 2 dimensi. Jenis karya seni ini sangat ketat sekali untuk menghadirkan emosional dan ekspresi sipembuat (Budiman, 1984: 77). Pendapat lain mengemukakan menggambar merupakan

kegiatan atau perbuatan nyata seseorang dalam usaha mengungkapkan buah pikirannya hingga bermakna visual pada sebuah bidang dan hasil perbuatan itu disebut menggambar (Suripto dkk, 1989: 27). Menggambar adalah sebuah proses kreasi yang harus dilakukan secara intensif dan terus menerus. Selain itu, menggambar merupakan proses pemikiran visual yang bergantung pada kemampuan kita.

Wiyono (2007:173) menggambar adalah keterampilan yang biasa dipelajari oleh setiap orang, terutama bagi yang punya minat untuk belajar. Menggambar adalah sebuah proses kreasi yang harus dilakukan secara intensif dan terus-menerus. Selain itu, menggambar merupakan proses pemikiran visual yang tergantung pada kemampuan kita, tidak hanya untuk melihat tetapi juga memvisualisasikannya.

Salam (2001:4), mengemukakan pengertian seni gambar biasanya didominasi oleh goresan-goresan *linier* yang dihasilkan oleh pensil, pena, atau marker (spidol) termasuk

di antaranya adalah gambar untuk menjelaskan sesuatu atau ide (gambar diagram, gambar konstruksi, gambar ilustrasi), gambar lucu untuk gambar yang sekedar dibuat sebagai curahan perasaan semata menghibur (kartun), gambar untuk mengkritik (karikatur) atau gambar yang sekedar dibuat sebagai curahan perasaan semata.

b. Elemen Gambar Bentuk

1) Titik (*dot*)

Titik adalah unsur seni rupa dua dimensi yang paling dasar. Titik dapat dikembangkan menjadi garis dan bidang. Titik merupakan unsur penting dalam seni rupa. Sebagai bukti adalah adanya lukisan bergaya impresif dengan teknik mengkombinasikan berbagai variasi ukuran dan warna titik hingga membentuk suatu kesatuan wujud. Lukisan seperti ini sering disebut

beraliran
pointilisme.

(<http://salam-pengetahuan.blogspot.co.id/2015/11/unsur-unsur-dasar-seni-rupa-titik-garis.html>).

2) Garis (*line*)

Garis merupakan salah satu unsur dasar yang sangat penting sebagai media ungkap yang efektif dan efisien sebagai bentuk pengucap isi dan perasaan manusia serta memberikan gerak/ritme dan menciptakan kotur. Dengan adanya satu garis maka karya seni dapat terwujud. Garis merupakan hasil dari penggabungan unsur titik. Garis dalam seni menggambar bentuk menjadi goresan atau batasan dari suatu benda, ruang, bidang, warna, tekstur dan lainnya. Garis terbagi atas tiga yaitu menurut jenisnya, menurut kesannya dan wujudnya. Garis menurut jenisnya yaitu garis lengkun, garis panjang, pendek, horizontal,

vertikal, diagonal, berombak, putus, putus, patah-patah, spiral dan lainnya. Kesan garis dapat ditimbulkan oleh adanya variasi jenis jenis garis yang digunakan serta kebudayaan yang ada saat tersebut terhadap suatu simbol.

Garis berdasarkan wujudnya ada dua yaitu semu dan nyata. Garis nyata dihasilkan oleh coretan sedangkan garis semu dihasilkan oleh adanya perbedaan warna terhadap dua benda atau lebih. Dalam suatu desain khusus, garis ditimbulkan karena adanya warna, garis cahaya, bentuk, pola, tekstur, dan ruang (garis ini sebagai pembatas ruang). Garis merupakan kesan yang dapat dirasakan serta dilihat melalui pembentukanya; tebal-tipis, panjang-pendek dan sebagainya. Untuk memunculkannya bisa menggunakan bantuan berupa alat seperti mistar dan

goresan secara bebas. Garis terdapat di setiap karya lukis yang penulis buat. Antara lain garis lengkung, lurus, zigzag, tegak, datar maupun silang.

(<http://hariannetral.com/2015/07/pengertian-seni-rupa-unsur-unsur-fungsi-seni-rupa.html>).

Berikut adalah macam-macam bentuk garis dan sifatnya:

NO.	MACAM GARIS	GAMBAR GARIS	SIFAT
1.	Lurus		Tenang, stabil, mudah
2.	Lengkung		Dinamis, lemah, lembut
3.	Patah-patah dan Zigzag		Tegas, tenang, gerak kilat, kasar
4.	Patah-patah		Tidak lancar, terputus
5.	Spiral		Lemah, mengalir, dinamis
6.	Lengkung beraturan		Ajak/kontinu, mengalir, tenang
7.	Lengkung tak beraturan		Dinamis, ruwet
8.	Garis tipis/kecil		Lemah, lembut
9.	Garis tebal		Tegas
10.	Garis tidak rata		Lemah, dinamis
11.	Garis sejajar		Tenang, disiplin
12.	Garis berpotongan		Saling silang, ramai, konflik

Gambar 1 Macam-macam Bentuk Garis dan Sifatnya

Sumber:
rozisenirupa.blogspot.co.id

3) Bidang

Didalam seni rupa dua dimensi ini bidang adalah salah satu unsur yang akan terbentuk dari beberapa garis yang saling terhubung dengan garis yang lainnya. Bidang memiliki dimensi yang panjang dan

juga lebar. Sehingga hasil dari kumpulan bidang akan saling berhubungan dan bisa membentuk suatu bangunan atau suatu bentuk yang memiliki *volume*. Jika dilihat dari bentuknya, bidang ini terdiri dari beberapa jenis yaitu :

- a) Bidang Geometris atau Organik
- b) Bidang Bersudut
- c) Bidang tidak Beraturan

Selain itu, karena bidang memiliki kedua ujung yang saling bertemu, bisa terjadinya bidang juga karena sapuan dari warna. Bidang akan dibatasi kontur, menyatakan permukaan dan akan memiliki ukuran. Bidang dasar yang

ada pada seni rupa
yaitu :

- a) Bidang Segitiga
- b) Bidang Segi Empat
- c) Bidang Lingkaran
- d) Bidang Oval dan
- e) Segi Lainnya.

Unsur seni rupa 2 dimensi yang lainnya yaitu raut. Raut adalah potongan yang terlihat dari suatu objek. Jika disebut dengan bidang, maka bidang adalah istilah yang sering digunakan untuk menunjukkan suatu bentuk benda yang cenderung dengan pipih atau datar dan sedangkan bangunan atau bentuk akan lebih menunjukkan kepada wujud benda yang sudah memiliki *volume*.

(<https://ilmuseni.com/seni-rupa/pengertian->

seni-rupa-2-
dimensi)

- 4) Raut atau Bangun (*shape*)

Istilah raut dipakai untuk menerjemahkan kata *shape* dalam bahasa Inggris. Istilah itu seringkali dipadankan dan dikacaukan dengan kata bangun, bidang, atau bentuk. Dalam kamus, bangun berarti bentuk, rupa, wajah, perawakan. Selain itu juga berarti bangkit, berdiri dan struktur atau susunan. Sedangkan kata bidang berarti permukaan rata dan tentu batasnya.

Kata raut atau bangun dapat menunjuk pada sesuatu yang menggumpal, padat dan sintal. Unsur rupa raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga berisi, lonjong, bulat,

persegi, dan sebagainya.

Dari segi perwujudannya, raut dapat dibedakan menjadi raut geometris, raut organis, raut bersudut banyak, dan raut tidak beraturan. Raut geometris adalah raut yang ber-kontur atau dibatasi oleh garis lurus atau lengkung yang mekanis, seperti bangun yang terdapat dalam geometri atau ilmu ukur. Raut organis atau biomorfis merupakan raut yang bertepi lengkung bebas, sedangkan raut yang bersudut banyak memiliki banyak sudut ber-kontur garis zigzag.

Raut tak beraturan mungkin karena tarikan tangan bebas, terjadi secara kebetulan, atau melalui proses khusus yang mungkin sulit dikendalikan. Raut yang terdapat pada karya lukis penulis kebanyakan adalah raut organis, karena objek-objek yang dipilih adalah

benda-benda yang terbentuk dari lengkungan-lengkungan bebas. Sedangkan raut geometris terdapat pada bentuk gedung-gedung dan beberapa objek yang berbentuk lingkaran.

(<https://text-id.123dok.com/document/nzw3oep1y-unsur-unsur-pembentukan-karya-seni-lukis.html>).

5) Warna

Warna ialah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua objek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya. Warna sangatlah ditentukan dengan pancaran cahaya, warna benda-benda yang kita lihat sesungguhnya adalah pantulan dari cahaya yang menyimpannya, karena warna merupakan unsur cahaya. Warna yang bersumber dari cahaya disebut warna aditif. Contohnya adalah warna yang dipancarkan oleh

televisi dan *sign lamp*.

Sedangkan warna-warna pada benda dedaunan, tekstil, lukisan atau cat termasuk warna pigmen, yakni butir-butir halus bahan warna. Warna-warna pigmen disebut warna subtraktif. Warna subtraktif ada yang bersifat bening (*transparent*) dan buram atau kedap (*opaque*), atau semu bening (*semi transparent*).

(<https://text-id.123dok.com/document/nzw3oep1y-unsur-unsur-pembentukan-karya-seni-lukis.html>)

6) Tekstur

Tekstur adalah sifat suatu permukaan sebuah benda. Sifat tersebut bisa berkesan kasar, halus, mengkilap, kusam, berpori, licin dan lain sebagainya.

Kesan-kesan tersebut bisa dirasakan lewat penglihatan serta rabaan. Oleh sebab itu, dua macam tekstur yaitu: tekstur

semu (maya) yang di mana kesan benda tersebut berbeda antara penglihatan mata dengan hasil rabaan, serta tekstur rabaan.

(<https://carajuki.com/unsur-unsur-seni-rupa>)



Gambar 2 Tekstur dalam Menggambar Bentuk

(Karakter Kain, Kayu dan Keramik)

(Karakter Kain, Kayu dan Keramik)

Sumber:
rozisenirupa.blogspot.co.id

7) Ruang

Ruang atau kedalaman merupakan unsur yang dapat menentukan penjiwaan dari sebuah karya. Sehingga kita bisa merasakan apakah sebuah karya tersebut mempunyai

ruang/kedalaman nyata atau maya.

Ruang/kedalaman nyata dapat kita rasakan langsung dengan indera peraba, biasanya pada karya seni 3 dimensi. Sedangkan ruang/kedalaman maya hanya dapat kita rasakan melalui visual/penglihatan saja, biasanya pada karya seni 2 dimensi.

Dengan kata lain, unsur ruang/kedalaman semu adalah efek ciptaan dari gabungan unsur-unsur lain yang disebutkan sebelumnya. Jadi untuk mendapatkan kesan ruang dan kedalaman, bisa dilakukan dengan beberapa teknik.

Tenik-teknik tersebut di antaranya adalah penggambaran perspektif, tekstur, penambahan sisi gelap terang, gambar bertumpuk,

teknik garis dan juga perbedaan warna.

(<http://kliping.co/unsur-unsur-seni-rupa/>)

c. Prinsip-Prinsip

Menggambar Bentuk

Dalam menggambar bentuk ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Tujuannya, agar gambar yang dibuat lebih tepat/ mirip dengan objek yang digambar. Prinsip-prinsip tersebut adalah perspektif, proporsi, komposisi, gelap-terang, dan bayang-bayang.

Untuk prinsip perspektif sudah dijelaskan dalam bab sebelumnya. Sehubungan dengan hal itu dalam bab ini akan membahas tentang perspektif, proporsi, komposisi, gelap terang, bayang-bayang (*shadow*).

1) Perspektif

Benda yang letaknya lebih dekat dengan pandangan mata, tampak lebih besar ukurannya bila dibandingkan dengan benda-benda yang letaknya jauh dari pandangan mata. Semakin jauh benda tersebut maka

akan hilang dari pandangan mata.

Perspektif yang baik akan dapat menimbulkan kesan ruang tiga dimensi dalam bentuk gambar. Bila benda yang digambar tidak menggunakan kaidah perspektif maka akan terkesan janggal.

(<https://handikap60.blogspot.com/2013/10/pengertian-proporsi-komposisi.html>).

2) Proporsi

Prinsip proporsi dalam menggambar bentuk adalah perbandingan bagian perbagian atau bagian dengan keseluruhan.

Dengan menerapkan prinsip proporsi ini objek gambar yang satu dengan yang lain harus tampak wajar. Misalnya gambar cangkir dengan gambar poci tentu lebih besar poci. Akan tampak tidak wajar jika cangkir

digambar besar daripada poci.

3) Komposisi

Komposisi disebut juga dengan susunan. Komposisi dalam menggambar bentuk diartikan sebagai susunan atau letak objek gambar. Letak objek gambar yang satu dengan objek gambar yang lain hendaknya tidak berjauhan sehingga tidak tampak terpisah. Bila objek gambar disusun menyatu akan tampak indah.

4) Gelap-Terang (*Half-Tone*)

Benda akan terlihat oleh mata kita bila terkena cahaya. Bagian benda yang terkena cahaya akan tampak terang. Sedangkan bagian benda yang tidak terkena cahaya akan gelap. Di antara bagian terang dan bagian gelap/tidak terang (*half-tone*).

Dalam menggambar bentuk agar kelihatan realis atau seperti tiga dimensi hendaknya memperhatikan nada gelap-terang atau sering disebut

half-tone. Bagian benda yang terang hendaknya diberi warna yang muda atau dibiarkan saja dengan warna putih kertas, bagian benda setengah terang atau setengah gelap diberi warna sedang atau diarsir sedang (pensil tidak terlalu ditekan), dan bagian benda yang tampak gelap diberi warna tua atau diarsir warna hitam pekat.

5) Bayang-Bayang (*Shadow*)

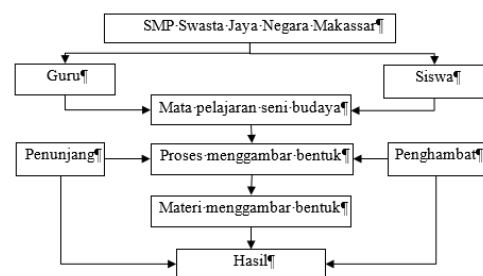
Benda yang terkena sinar akan menghasilkan bayang-bayang. Bayang-bayang itu jatuh tidak jauh dari benda yang terkena cahaya. Dalam menggambar bentuk, peranan bayang-bayang akan menentukan terciptanya kesan tiga dimensi (realis). Oleh Karena itu, bayang-bayang meskipun agak samar-samar tetap harus ada.

Bayang-bayang dapat dibedakan menjadi tiga yaitu: bayang-bayang awak (bayangan karena sinar,

terdapat pada benda tersebut), bayang-bayang langkah (bayangan benda karena sinar, mengenai benda lain), dan bayang-bayang sendiri (bayangan benda pada permukaan yang licin). (<http://whitegallery.blogspot.co.id/2012/12/prinsip-menggambar-bentuk.html>).

B. Kerangka Pikir

Dengan melihat dan memahami beberapa konsep atau teori yang telah dikemukakan pada kajian pustaka, maka dapat disusun suatu skema yang dijadikan sebagai kerangka pikir dalam penelitian ini.



Gambar 3 Skema Kerangka Pikir

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, metode penelitian kualitatif karena penelitiannya

dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*).

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) Peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara *triangulasi* (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Peneliti menjadi instrumen. Oleh karena itu dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau human instrument. Untuk menjadi instrumen, maka peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas, sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengkonstruksi objek yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna (Sugiyono, 2014).

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di Kelas 7 SMP Swasta Jaya Negara Makassar beralamat di Jalan Balang Baru 2, No. 56, Kecamatan Tamalate, Kelurahan Balang Baru, Makassar. Peneliti memilih lokasi ini karena peneliti ingin mengetahui bagaimana dan apa saja persiapan dalam

proses pembelajaran menggambar bentuk yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di Kelas VII SMP Swasta Jaya Negara Makassar.

B. Variabel dan Desain Penelitian

Untuk memudahkan memahami penelitian, maka diperlukan penjelasan mengenai Variabel dan Desain Penelitian:

1. Variabel Penelitian

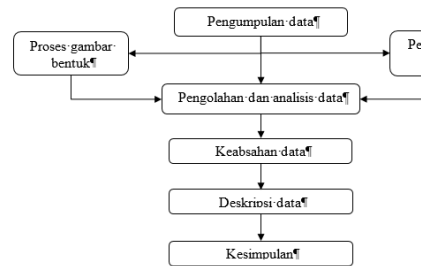
Variabel penelitian merupakan sasaran yang akan diteliti, untuk memperoleh data yang akurat tentang proses pembelajaran menggambar bentuk di kelas 7 SMP Swasta Jaya Negara Makassar :

- a. Proses pembelajaran menggambar bentuk.
- b. Faktor penghambat dan penunjang dalam pembelajaran menggambar bentuk.

2. Desain Penelitian

Untuk membedakan proses penelitian di lapangan maka perlu dibuatkan suatu desain penelitian, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada

skema desain penelitian berikut ;



C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Proses pembelajaran menggambar bentuk

Proses pembelajaran menggambar bentuk adalah kegiatan yang dilakukan didalam ruang kelas antara lain, sebagai berikut :

- a. Mengatur posisi tempat duduk sesuai dengan sisi dari objek yang akan digambar.
- c. Perencanaan pembelajaran yang berisikan RPP, media dan sebagainya yang berkaitan dengan pelaksanaan menggambar bentuk.
- d. Siswa menyiapkan bahan yang akan digunakan dalam menggambar bentuk.
- e. Proses pembelajaran yaitu mengatur benda-benda yang akan dijadikan model dalam menggambar bentuk.

Kegiatan tersebut bertujuan untuk menambah wawasan dan keterampilan siswa kelas

VII SMP Swasta Jaya Negara Makassar dalam hal ini mengenai gambar bentuk.

2. Faktor-faktor penghambat

Faktor-faktor penghambat ialah hal-hal yang menjadi hambatan atau kesulitan siswa kelas VII SMP Swasta Jaya Negara Makassar dalam menggambar bentuk.

3. Faktor-faktor pendukung

Faktor-faktor pendukung adalah segala sesuatu yang dapat mendorong dan membantu dalam proses menggambar bentuk siswa kelas VII SMP Swasta Jaya Negara Makassar.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menyangkut cara yang dilakukan dalam mengumpulkan informasi dalam kaitannya dengan penelitian. Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik lapangan. Berikut ini akan dijelaskan teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Observasi

Teknik observasi yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap seorang guru dan siswa, proses pembelajaran. Selama pengamatan berlangsung, penulis mengamati proses mengajar, berupa perangkat-

perangkat pembelajaran menggambar dilakukan oleh seorang guru serta proses belajar yang dilakukan oleh siswa dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran menggambar bentuk.

2. Wawancara

Teknik wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terstruktur karena peneliti menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data yang dicari.

Wawancara pada penelitian ini dilakukan pada seorang guru dan siswa di kelas VII SMP Swasta Jaya Negara Makassar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa foto-foto yang didapatkan dengan menggunakan kamera foto untuk mendapatkan gambar bagaimana kondisi pada saat proses pembelajaran menggambar bentuk di kelas VII SMP Swasta Jaya Negara Makassar.

E. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada kelas VII SMP Swasta Jaya Negara

Makassar adalah 1 guru, 15 siswa, 10 siswi.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data non statistik yaitu dengan menggunakan data yang bersifat kualitatif atau non kuantitatif. Prosedur yang ditempuh dalam analisis data yaitu menyajikan data dengan cara memberikan uraian sesuai dengan kategori yang terdapat dalam instrument penelitian kemudian membahasnya secara tuntas dari data yang telah dikumpulkan dengan cara mengaitkan pada asumsi yang telah ada.

Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dikumpulkan dan diperiksa kembali.
4. Menganalisis permasalahan yang ada serta menyusun uraian untuk dikaji lebih lanjut.
5. Rancangan analisis yang disuguhkan adalah data non statistik karena datanya merupakan data kualitatif.

Memaparkan kajian ke dalam uraian secara deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Komponen Pembelajaran

- a. Guru
Guru seni budaya untuk kelas VII di SMP Swasta Jaya Negara Makassar adalah Bapak Ihzan, S.Pd dan merupakan narasumber dalam penelitian ini.
- b. Siswa
SMP Swasta Jaya Negara Makassar memiliki rombongan belajar sebanyak 2 rombongan belajar untuk kelas VII dengan jumlah siswa pada rombongan belajar berjumlah 25 siswa, untuk kelas VII.A jumlah siswa laki-laki yaitu 15 orang dan siswa perempuan 10 orang, dan kelas VII.B jumlah siswa laki-laki yaitu 18 orang dan siswa perempuan 8 orang.
- c. Materi Pembelajaran
Ada 5 materi pokok yang tercantum dalam dokumen RPP, yaitu: konsep menggambar bentuk, bentuk kubistis dan silindris, teknik menggambar bentuk, prinsip-prinsip menggambar bentuk, dan langkah-langkah menggambar bentuk.
- d. Metode Pembelajaran
Dari hasil observasi di dalam kelas selama proses pembelajaran,

metode yang digunakan yaitu:

- 1) Metode ceramah, guru menyediakan sebuah gambar dan menjelaskan apa saja teknik digunakan untuk menggambar bentuk dari gambar yang disediakan tadi.
 - 2) Metode demonstrasi, di mana guru memberikan contoh dengan menggambar di papan tulis bagaimana teknik yang digunakan dalam menggambar bentuk seperti bagaimana teknik mengarsir yang benar.
 - 3) Metode latihan, di mana siswa diberi tugas untuk menggambar benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya.
- e. Media Pembelajaran
Dari hasil wawancara dengan Pak Ihzan, tanggal 9 Agustus 2018 diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan adalah media gambar dan buku paket. Media gambar yang digunakan sebagai contoh gambar yang

ditampilkan kepada siswa adalah gambar yang didapatkan dari internet yang kemudian dicetak, media seperti ini diyakini Pak Ihzan dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam pembelajaran menggambar bentuk dan siswa dapat lebih mudah memahami maksud dan bagaimana teknik-teknik yang digunakan dalam menggambar bentuk. Sedangkan untuk siswa alat dan bahan yang harus dibawa untuk mengikuti proses pembelajaran adalah pensil, penghapus, dan buku gambar A3.

- f. Evaluasi Pembelajaran
Dari hasil observasi evaluasi pembelajaran yang dilakukan diakhir kegiatan pembelajaran yaitu dengan melakukan penilaian terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan yaitu dengan melihat hasil gambar yang telah dibuat oleh siswa pada akhir pembelajaran.

1. Proses Pembelajaran

- a. Perencanaan Pembelajaran
Dari hasil wawancara dengan Pak Ihzan, diketahui bahwa pada proses pembelajaran menggambar bentuk pada kelas VII di SMP Swasta

Jaya Negara Makassar, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan RPP, antara lain: kalender pendidikan yang sudah ditentukan dinas pendidikan, banyaknya hari efektif yaitu jumlah hari yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran sebanyak 21 minggu, dan alokasi waktu pembelajaran yaitu jumlah jam pembelajaran setiap minggu untuk pelajaran seni budaya dalam hal ini 2 jam pembelajaran dengan waktu untuk 1 jam pembelajaran yaitu 40 menit.

Terkait komponen RPP, hasil wawancara peneliti jabarkan dalam poin-poin, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran menggunakan gambar.
- 2) Alat pembelajaran terdiri dari papan tulis dan spidol.
- 3) Sumber belajar dari buku paket Seni Budaya dan sumber belajar lainnya.

- a. Pelaksanaan Pembelajaran
Alokasi waktu pembelajaran pada pembelajaran menggambar bentuk adalah 4 jam pelajaran

dengan waktu 40 menit dalam 2 kali pertemuan.

Dari hasil wawancara, Pak Ihzan, pada proses pembelajaran menggunakan pendekatan proses yaitu dengan melihat bagaimana perkembangan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga hasilnya siswa sudah lebih baik pada saat diberikan tugas menggambar bentuk.

Untuk siswa yang dinilai lamban dalam menerima pelajaran, Pak Ihzan, memberikan perlakuan khusus yaitu dengan misalnya dengan mengulang-ulang materi sampai mereka mengerti, atau dengan melakukan bimbingan secara privat di ruang guru.

Pak Ihzan, menjelaskan bahwa pelajaran dimulai dengan berdo'a bersama, absensi, kemudian menyampaikan materi. Metode yang digunakan dalam pembelajaran menggambar bentuk yang tercantum dalam dokumen RPP adalah demonstrasi dan pemberian tugas. Dari hasil observasi di lapangan, kegiatan pembelajaran

diterangkan sebagai berikut:

Guru memulai kegiatan dengan berdo'a bersama dilanjutkan dengan mengabsen siswa. Guru kemudian menyampaikan informasi tentang kompetensi dasar, melakukan tanya jawab terkait dengan wawasan siswa mengenai materi yang akan diajarkan, baru kemudian menyampaikan materi dan pemberian tugas menggambar. Kegiatan ditutup dengan membuat kesimpulan pelajaran dan melakukan penilaian dari kegiatan yang telah dilakukan.

B. Pembahasan Penelitian

Pada bagian ini akan dibahas hasil analisis data yang diperoleh melalui penelitian yang dilaksanakan berdasarkan kriteria penelitian yang telah ditetapkan.

Beberapa hal yang akan dibahas pada bagian ini adalah:

1. Proses Pembelajaran

- a. Perencanaan Pembelajaran
Perencanaan pembelajaran di SMP Swasta Jaya Negara Makassar dilakukan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Beberapa hal yang harus

dipersiapkan terlebih dahulu sebelum menyusun RPP yaitu: kalender pendidikan, rencana pekan efektif, dan alokasi waktu pembelajaran. Kalender pendidikan merupakan acuan dalam penyusunan program tahunan, program semester, dan rencana pekan efektif. Dengan diketahuinya jumlah pekan efektif, guru Seni Budaya dapat mengatur dan membagi waktu secara efektif agar materi dapat tuntas disampaikan secara keseluruhan.

- b. Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar Bentuk di SMP Swasta Jaya Negara Makassar dilakukan dengan alokasi waktu jam pembelajaran selama 4 x 40 menit selama 2 kali pertemuan. Jumlah rombongan belajar di SMP Swasta Jaya Negara Makassar adalah sebanyak 2 rombongan belajar untuk kelas VII dengan jumlah siswa pada rombongan belajar berjumlah 25 siswa. Adapun buku pelajaran yang digunakan pada kelas VII SMP Swasta Jaya Negara Makassar dalam pembelajaran menggambar bentuk

adalah buku Seni Budaya. Media yang digunakan selama proses pembelajaran menggambar bentuk adalah media gambar.

Pelaksanaan pembelajaran menggambar bentuk di SMP Swasta Jaya Negara Makassar meliputi:

- 1) Kegiatan pendahuluan. Terdiri atas: salam, do'a, absensi dan penyampaian kompetensi dasar.
 - 4) Kegiatan inti. Berisi penjelasan materi dan demonstrasi.
 - 5) Kegiatan penutup. Berisi kesimpulan materi dan penilaian.
- c. Evaluasi Pembelajaran
Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan melakukan penilaian terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan yaitu dengan melihat hasil gambar yang dibuat oleh

siswa pada akhir kegiatan.

Aspek-aspek yang dinilai meliputi :

- 6) Ketepatan bentuk.
- 7) Ketepatan gelap terang.
- 8) Penguasaan teknik.

2. Faktor Pendukung

Alat dan bahan yang digunakan siswa dalam menggambar bentuk harganya cukup terjangkau dan mudah diperoleh sehingga siswa dapat memiliki alat dan bahan tersebut. Dengan kata lain, alat dan bahan sangat berpengaruh terhadap hasil gambar siswa. Disediakkannya buku paket untuk guru memudahkan guru untuk mendapatkan referensi dan menambah bahan ajar kepada siswa. Media gambar yang digunakan guru sebagai contoh karya gambar bentuk dapat membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran menggambar bentuk.

3. Faktor Penghambat

Kurangnya penguasaan prinsip-prinsip gambar bentuk siswa yaitu: 1) komposisi, 2) proporsi, 3) gelap terang, 4) bangun dan 5) anatomi, dan bakat yang kurang sehingga mempengaruhi kemampuan siswa dalam menggambar

bentuk, tidak adanya buku paket yang disediakan untuk siswa membuat siswa sedikit sulit memahami pelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan sebelumnya tentang proses pembelajaran menggambar bentuk pada kelas VII di SMP Swasta Jaya Negara Makassar, terdiri atas :

1. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran dilakukan dengan membuat RPP, dengan terlebih dahulu menyiapkan: kalender pendidikan, rencana pekan efektif, dan alokasi waktu pembelajaran.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran menggambar bentuk meliputi: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

3. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan melakukan penilaian terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan yaitu dengan melihat hasil gambar yang dibuat oleh siswa pada akhir kegiatan.

Faktor yang menjadi pendukung dalam pembelajaran menggambar bentuk pada kelas VII di SMP Swasta Jaya Negara Makassar yaitu, harga alat dan bahan

terjangkau dan mudah diperoleh, adanya buku paket untuk guru sehingga memudahkan dalam memperoleh referensi materi.

Faktor yang menjadi penghambat dalam pembelajaran menggambar bentuk yaitu, kurangnya penguasaan prinsip-prinsip gambar bentuk siswa yaitu: 1) komposisi, 2) proporsi, 3) gelap terang, 4) bangun dan 5) anatomi, dan bakat yang kurang sehingga mempengaruhi kemampuan siswa dalam menggambar bentuk, tidak adanya buku paket yang tersedia untuk siswa sebagai referensi belajar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka disusun beberapa saran untuk tindak lanjut, sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggambar bentuk yang diajarkan di Sekolah pada mata pelajaran Seni Budaya yang bertujuan pada peningkatan pengetahuan siswa dan keterampilan menggambar, oleh karena itu guru harus lebih memahami metode yang digunakan agar siswa dapat lebih memahami maksud dari materi yang dibawakan.
2. Proses pembelajaran menggambar bentuk sekiranya dapat menggunakan benda-benda yang ada di lingkungan sebagai media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran menggambar

bentuk dan menambah ketertarikan siswa terhadap seni menggambar bentuk.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi dan Uhbiyati. 2001. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

B, Suryosubroto. 1986. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineksa Cipta.

Bafadal, Ibrahim. 2005. *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi.Aksara.

Budiman, Dermawan. 1984. *Pendidikan Seni Rupa SMA Kelas II*. Bandung: Ganeca Exact.

Dahar. 1996. *Proses Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Pelajar.

Damin, Sudarwan. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hadi Wiyono, Eko. 2007. *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Palanta.

Hasibuan. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.

Jogiyanto, H.M. 2007. *Pembelajaran Metode Kasus untuk Dosen dan Mahasiswa*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Johar Permana dan Mulyani Sumantri. 2001. *Strategi Belajar*

Mengajar. Bandung: CV. Maulana.

Moeliono, Anton, dan dkk. 1998. *Kamus Besar Bahasa Indonesia [Edisi keempat]*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Nana dan Ibrahim. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Nasution, Sanjaya. 1998. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Media Group.

Nusantara, Yayat. 2004. *Seni Budaya SMA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.

Rooijackers. 1991. *Mengajar dengan Sukses*. Jakarta: PT. Grafindo.

Rustaman, N. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama.

Sagala, Syaiful. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Salam, Sofyan. 2001. *Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Makassar: UNM.

Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada MediaGrup.

Sardiman. 1990. *Interkasi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.

Subiantoro, Benny. 1914. *Mudahnya Belajar Menggambar Media Pembelajaran Seni Budaya*

Bagi Guru Sekolah Taman Kanak-Kanak Dan Guru Sekolah Dasar (PGMI).

Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunarto dan Hartono. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suripto, dan dkk. 1989. *Pendidikan Seni Rupa SMP Kelas I*. Jakarta: CV. Baru.

Suryobroto, B. 1986. *Metode Pengajaran di Sekolah dan Pendekatan Baru dalam Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Amarta Buku.

Winkel. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Grafindo.

Zain, Aswan dan Syaiful Bahri Djamarah. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

<https://text-id.123dok.com/document/nzw3oep1y-unsur-unsur-pembentukan-karya-seni-lukis.html>. 123dok. Diakses pada tanggal 25 April 2018.

[1] <https://april04thiem.wordpress.com/2010/11/12/studi-kepuustakaan/>. April04thiem's Blog. Diakses pada tanggal 19 Mei 2018

[2] <http://docplayer.info/38758-Bab-i-pendahuluan-1-1-latar->

- belakang-masalah-proses-belajar-mengajar-merupakan-suatu-proses-yang-mengandung.html. Docplayer. Diakses pada tanggal 15 April 2018.
- [3] <https://handikap60.blogspot.com/2013/10/pengertian-proporsi-komposisi.html>. Handika's Blog. Diakses pada tanggal 24 April 2019
- [4] <http://hariannetral.com/2015/07/pengertian-seni-rupa-unsur-unsur-fungsi-seni-rupa.html>. Harian Netral. Diakses pada tanggal 25 April 2018.
- [5] <https://ilmuseni.com/seni-rupa/pengertian-seni-rupa-2-dimensi>. Ilmu Seni. Diakses pada tanggal 17 Mei 2018
- [6] <http://www.informasi-pendidikan.com/2014/06/jenis-dan-pengertian-materi-pembelajaran.html>. Informasi Pendidikan. Diakses pada tanggal 27 April 2018.
- [7] <http://whitegalery.blogspot.co.id/2012/12/prinsip-menggambar-bentuk.html>. Nanda, Triano. Diakses pada tanggal 30 April 2018.
- [8] <http://kliping.co/unsur-unsur-seni-rupa/>. Kliping. Diakses pada tanggal 27 April 2018.
- [9] <https://carajuki.com/unsur-unsur-seni-rupa/>. Om Juki. Diakses pada tanggal 27 April 2018.
- [10] <https://rozisenirupa.blogspot.co.id/2015/07/unsur-unsur-visual-senirupa-gambar.html>. Rozi Senirupa. 2015. Pengertian Aransemen. Diakses pada tanggal 13 April 2018.
- [11] <http://salam-pengetahuan.blogspot.co.id/2015/11/unsur-unsur-dasar-seni-rupa-titik-garis.html>. Salam

Pengetahuan. Diakses pada tanggal 17 Mei 2018.

- [12] <https://urusandunia.com/macam-macam-seni/>. Urusan Dunia. Diakses pada tanggal 17 Mei 2018.

Wawancara :

Ihzan, S.Pd. pada tanggal 9 Agustus 2018 di SMP Swasta Jaya Negara Makassar.